

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 113, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_3\_113*, do zastosowania z: *uczeń\_3\_113* (materiały dla ucznia).

**Klasa III, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „W kadrze zatrzymane”**

**Temat: Piszemy scenariusz o naszych przygodach w Bullerbyn**  
**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektów,
- kształcenie umiejętności swobodnego wypowiedzenia się na zadany temat,
- kształcenie umiejętności wyszukiwania i czytania fragmentów opisujących pomysły dzieci z Bullerbyn,
- kształcenie umiejętności klasyfikowania zabaw na bezpieczne i niebezpieczne,
- doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się na temat skutków niebezpiecznych zabaw,
- kształcenie umiejętności twórczego opowiadania,
- kształcenie umiejętności tworzenia w grupach scenariusza przygody,
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania rzeczowników i przymiotników,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z utratą dźwięczności.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- pracuje metodą projektów,
- wypowiada się na temat najciekawszych pomysłów bohaterów lektury i ulubionej przygody,
- wyszukuje i czyta fragmenty opisujące pomysły dzieci z Bullerbyn,
- klasyfikuje zabawy na bezpieczne i niebezpieczne,
- wypowiada się na temat skutków, jakie mogły spowodować zabawy niebezpieczne,
- redaguje twórcze opowiadanie własnej przygody w Bullerbyn,
- tworzy w grupach scenariusz przygody,



PAKIET 113, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- rozpoznaje rzeczowniki i przymiotniki,
- poprawnie zapisuje wyrazy z utratą dźwięczności.

**Metody:** rozmowa, metoda ćwiczeniowa, metoda projektów, elementy dramy.

**Formy pracy:** praca zespołowa, praca indywidualna, praca grupowa.

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, egzemplarze lektury, kartki w formacie A4 dla grup.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel przypomina uczniom, że jest to kolejne spotkanie w ramach projektu „Studio Trzeciak”. Następnie zadaje uczniom pytanie: Czym jest przygoda? Uczniowie wykonują zadanie 1 i 2 z karty pracy.
2. Następnie uczniowie wyszukują i czytają fragmenty opisujące pomysły dzieci z Bullerbyn. Komentują zabawy i uzasadniają wybór danego fragmentu.
3. Uczniowie wypowiadają się na temat zabaw. A potem klasyfikują zabawy na bezpieczne i niebezpieczne, podając konkretne przykłady. Omawiają możliwe skutki zabaw niebezpiecznych. Wykonują zadanie 3 z karty pracy.
4. Następnie uczniowie najpierw wyjaśniają, która przygoda dzieci z Bullerbyn podobała im się najbardziej i dlaczego, potem wymyślają własną przygodę (zadania 4 i 5 z karty pracy).
5. Dalej nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, jak powinien wyglądać scenariusz filmowy. Co się w nim znajduje. Może wskazać na podobieństwo scenariusza do tekstów inscenizacji. Uczniowie dzielą się na grupy takie, jakie pracują w projekcie, i tworzą scenariusz do nakręcenia scenki filmowej. Zapisują go na kartach.
6. Jako dalszą czynność uczniowie wskazują rzeczowniki i przymiotniki w napisanym przez siebie tekście (zadanie 6 i 7 z karty pracy), a następnie wyjaśniają pisownię wyrazów z utratą dźwięczności (zadanie 8).



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa III, edukacja matematyczna,  
krąg tematyczny „W kadrze zatrzymane”**

**Temat: Piszemy scenariusz o naszych przygodach w Bullerbyn**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie rachunku pamięciowego w zakresie 100,
- utrwalenie znajomości umów dotyczących kolejności wykonywania działań w zakresie czterech działań,
- kształcenie umiejętności stosowania prawa rozdzielności mnożenia względem dodawania,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych typowych i nietypowych,
- kształcenie umiejętności układania zadania tekstowego do podanej struktury i danych,
- kształcenie umiejętności logicznego myślenia,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- biegle dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100,
- zna i stosuje umowy dotyczące kolejności wykonywania działań w zakresie czterech działań,
- zna i stosuje prawo rozdzielności mnożenia względem dodawania,
- rozwiązuje zadania tekstowe typowe i nietypowe,
- układa zadania tekstowe do podanej struktury i danych,
- formułuje wnioski, szuka rozwiązań,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** rozmowa, metoda zadaniowa, metoda ćwiczeniowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w parach, praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, zestawy kartoników dla grup do zabawy „Liczbowe murki”, kartki do zabawy „Mistrz kodowania”.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy „Liczbowe murki”. Dobiera uczniów w pary i każdej wręcza zestaw kartoników z działaniami mnożenia, np.:



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 113, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

$5 \cdot 8$	$6 \cdot 9$	$9 \cdot 7$	$8 \cdot 6$	$7 \cdot 9$
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

$5 \cdot 4$	$5 \cdot 4$	$6 \cdot 5$	$6 \cdot$	$9 \cdot$	$9 \cdot 4$	$8 \cdot 3$	$8 \cdot$		
-------------	-------------	-------------	-----------	-----------	-------------	-------------	-----------	--	--

$5 \cdot 3$	$5 \cdot 5$	$6 \cdot$	$6 \cdot 3$	$9 \cdot$	$9 \cdot$	$8 \cdot$	$8 \cdot$		
-------------	-------------	-----------	-------------	-----------	-----------	-----------	-----------	--	--

Uczniowie układają kartoniki/cegiełki tak, by wartości iloczynu z najwyższej cegiełki pasowały do sumy iloczynów z dolnych cegiełek i uzupełniają brakujące liczby. Po wykonaniu zadania wskazane pary werbalizują wykonane czynności, wyciągają wnioski i odczytują utworzone działania. Nauczyciel wspólnie z uczniami sprawdza poprawność wykonania polecenia. W zależności od umiejętności uczniów nauczyciel dobiera liczbę działań do wykonania.

**2.** Nauczyciel rozmawia z uczniami o umowach dotyczących kolejności wykonywania działań w zakresie czterech działań. Przypomina też rolę nawiasu – może porównać nawias do znaku pierwszeństwa.

**3.** Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 1 i 2 w karcie pracy. Po zakończeniu pracy ochotnicy odczytują obliczenia działań.

**4.** Uczniowie dobierają się w pary i układają treść zadania do wybranego przez siebie działania z zadania 1 lub 2. Ochotnicy podają treść ułożonego zadania. Nauczyciel wspólnie z klasą ocenia jego poprawność i koryguje ewentualne błędy.

**5.** Nauczyciel prosi wybranego ucznia o głośne przeczytanie problemu przedstawionego w zadaniu 3. Następnie dzieci wspólnie formułują odpowiedź.

**6.** Nauczyciel prosi ochotnika o przeczytanie zadania 4 z karty pracy. Uczniowie wspólnie z nauczycielem analizują dane zawarte w treści zadania i zapisują je na tablicy. Rozwiązują to zadanie dwoma sposobami i oba sposoby zapisują na tablicy. Dzieci zapisują w karcie pracy wybrany przez siebie sposób i samodzielnie ułożoną odpowiedź.

**7.** Nauczyciel dobiera uczniów w trzyosobowe zespoły. Następnie grupy wykonują zadanie 5 z karty pracy. Nauczyciel zachęca uczniów, aby narysowali do działań drzewka. Prowadzący przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania zadania. Na koniec przedstawiciele zespołów podają sposoby wykorzystane do rozwiązania zadania i zapisują je na tablicy.

**8.** Nauczyciel zaprasza grupy do zabawy „Mistrz kodowania”. Każdy zespół przygotowuje 2–3 zagadki na oddzielnych kartkach na wzór rozwiązanych w zadaniu 5. Zapisane zagadki dzieci wrzucają do pudełka. Każdy zespół losuje kartkę z zadaniem. Jeśli je rozwiąże, zdobywa punkt, jeśli nie – traci kolejkę. Zespół, który rozwiąże najwięcej zagadek, zostaje „Mistrzem odkodowywania”.

**9.** Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie 6 z karty pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania, a ochotnik wyjaśnia sposób jego rozwiązania.



**Klasa III, edukacja plastyczna,  
krąg tematyczny „W kadrze zatrzymane”**

**Temat: Piszemy scenariusz o naszych przygodach w Bullerbyn**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTÓW**

**Cele edukacyjne:**

- poszerzanie wiedzy na temat nagrody filmowej – Oscara,
- kształcenie umiejętności wykonania pracy na określony temat,
- poznanie właściwości gliny.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wie, jak wygląda statuetka nagrody Oscara i komu się ją przyznaje,
- projektuje statuetkę nagrody,
- rzeźbi w glinie.

**Metody:** metoda pogładowa, metoda zadaniowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, białe kartki formatu A4, ołówki, wałki, glina, szpatułki, dłutka, uszka.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel opowiada uczniom o historii Oscarów. Wymienia kategorie, w jakich przyznawana jest ta nagroda. Swoją wypowiedź uzupełnia dodatkowymi informacjami z wybranych stron internetowych.
2. Uczniowie oglądają statuetkę Oscara na stronach internetowych. Następnie nauczyciel mówi uczniom, że na dzisiejszych zajęciach zaprojektują i wykonają statuetkę przyznawaną jako nagroda przez dzieci dla dziecięcych aktorów.
3. Uczniowie projektują na kartkach postać statuetki.
4. Nauczyciel opowiada uczniom o właściwościach gliny i pokazuje, jak uczniowie mogą wykonać z gliny samoutwardzalnej swoje projekty. Uczniowie rozrabiają glinę palcami, a później ją rozwałkują wałkiem. Jeśli wysycha, należy dodać trochę wody lub odrobinę oleju, aby nie popękała. Następnie z tak przygotowanej gliny dzieci formują statuetkę według swoich projektów (dla lepszego uzyskania detali i szczegółów przydadzą się odpowiednie narzędzia: szpatułki, uszka, dłutka). W dalszej kolejności uczniowie przygotowują z gliny podstawkę, na której ustawiają gotową rzeźbę i pozostawiają ją do wyschnięcia.
5. Na koniec uczniowie z pomocą nauczyciela przygotowują wystawę statuetek w sali.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## **Klasa III, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „W kadrze zatrzymane”**

### **Temat: Piszemy scenariusz o naszych przygodach w Bullerbyn**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształcenie szybkości i zwinności,
- przypomnienie zasad *fair play*,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- doskonalili szybkość i zwinność,
- zna i stosuje zasady *fair play*,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zabawowa, metoda zadaniowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** pachołki, tunele, kolorowe szarfy, lina, kreda.

#### **Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Rozgrzewka. Uczniowie maszerują po obwodzie dużego koła, na sygnał bieg truchtem. Następnie biegną z wysoko uniesionymi nogami, na kolejny sygnał zatrzymują się w lekkim rozkroku i robią skłony, raz do lewej, raz do prawej nogi.

3. Podział klasy na kilka grup. Grupy ustawiają się w rzędach na wyznaczonej linii startu. Przed każdą z grup nauczyciel stawia 5 pachołków w odległości 2 metrów, na odcinku 10 metrów, a następnie ustawia tunel. Zadaniem każdego ucznia jest pokonanie slalomem odcinka z pachołkami i przejście przez tunel. Cały ten odcinek uczniowie pokonują na czworakach. Wygrywa drużyna, która pokona najszybciej tor przeszkód.

4. Uczniowie wybierają spośród siebie jednego ucznia, który zostaje „berkiem”. „Berek” zakłada kolorową szarfę. Pozostali uczniowie swobodnie biegają po Sali, a „berek” próbuje ich złapać. Każdy złapany zakłada kolorową szarfę, trzyma za rękę „berka” i goni pozostałe osoby.

5. Podział klasy na dwie grupy. Zespoły ustawiają się w rzędach naprzeciwko siebie. Środek nauczyciel zaznacza kolorową kredą. Grupy biorą linę z przewiazaną pośrodku szarfą. Trzymają linę za oba jej końce, tak aby szarfa przywiązana do liny znajdowała się dokładnie w miejscu zaznaczonego środka. Następnie przeciągają linę.

6. Uczniowie stają na palcach, unoszą wysoko ręce nad głowę, jednocześnie wykonując głęboki wdech, następnie opadają na stopy i robią wydech.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

